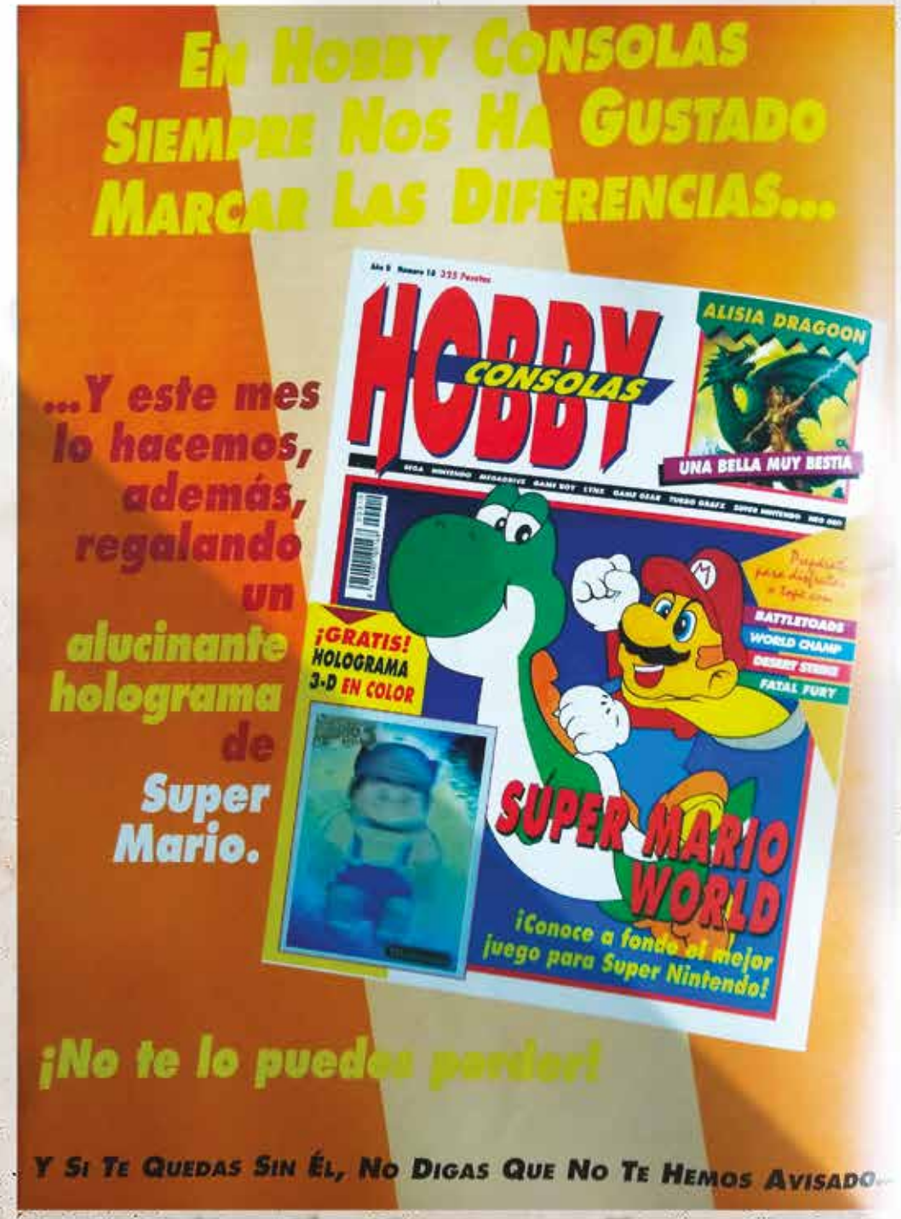
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 29
JULIO 2021 · ARGENTINA $250



REVISTAREPLAY.COM.AR

EL EDITORIAL

Escribir esta parte de la revista siempre es complicado. Tan dificultoso resulta que en varias ocasiones hemos tenido larguísimas reuniones de sumario debatiendo, peleando y puteándonos por si podíamos contar tal cosa, bardear a nuestros "enemigos" o simplemente poner imágenes de nosotres jugando. Por supuesto, todo se termina haciendo como dice el director y diseñador, así que en cuestiones sobre esta página, yo diría que si nos equivocamos, hacemos algo mal o hay un chiste fuera de tono, dirijan sus quejas a él.

Incluso tan complicado es escribir esto que ya nadie quiere hacerlo, y ahora que las papas queman, me llaman a mí, que, como karateka que soy, no puedo hacerme el desentendido. Sobre todo porque delante está el mismo villano de siempre que, siempre ávido de rediseñar y hacer cualquier cosa con las páginas, quiere ya volar de lleno esta sección. Ahora la verdad se sabe. Fue él quien sacó nuestras preciadas fotos del editorial. Y como este número se hinchó mucho las pelotas, harto de que nadie escriba nada, ¡casi nos lo quita! ¡Nuestra voz!

Pero no, demonios, ¡no! Acá está, acá lo tienen, el editorial de ***Replay*** más editorial y menos ***Replay*** que nunca, la puerta de entrada a la revista más hermosa que vas a tener, hablándote de frente y diciéndote lo más importante:
<3 ***Replay*** te quiere <3

► SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 4 · Nº29
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Julio 2021

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Camila Chávez, Steph Zucarelli, Don Epi, Emmanuel Firmapaz, Felipe Real. **Ilustración retiración de de contratapa:** @robosepu.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de julio de 2021.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R

Revista Replay *@revista_replay* *revistareplay*

Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

PIXEL PULPS

Explorando mundos desde el Cono Sur, un estudio independiente argentino crea su propio género de aventuras para deslumbrar a todes les gamers.

POR CAMILA CHÁVEZ

LCB Game Studio nos presenta sus "pixel-pulps", una propuesta que combina la novela visual (narraciones interactivas concentradas en los personajes e historias por sobre la acción o las mecánicas de gameplay) y el pixel art con los géneros del pulp clásico: ciencia ficción, terror, suspenso, romance y fantasía, con una buena dosis de humor. LCB, un estudio indie nacional, se formó en 2021, pero sus miembros (¡solo dos personas!) vienen trabajando juntos desde 2012 en muchos y variados proyectos: cuentos y novelas ilustradas, cómics, otros juegos. Los pixel-pulps aúnan sus skills e intereses para desplegar el universo de LCB, que hasta ahora cuenta con cuatro proyectos.

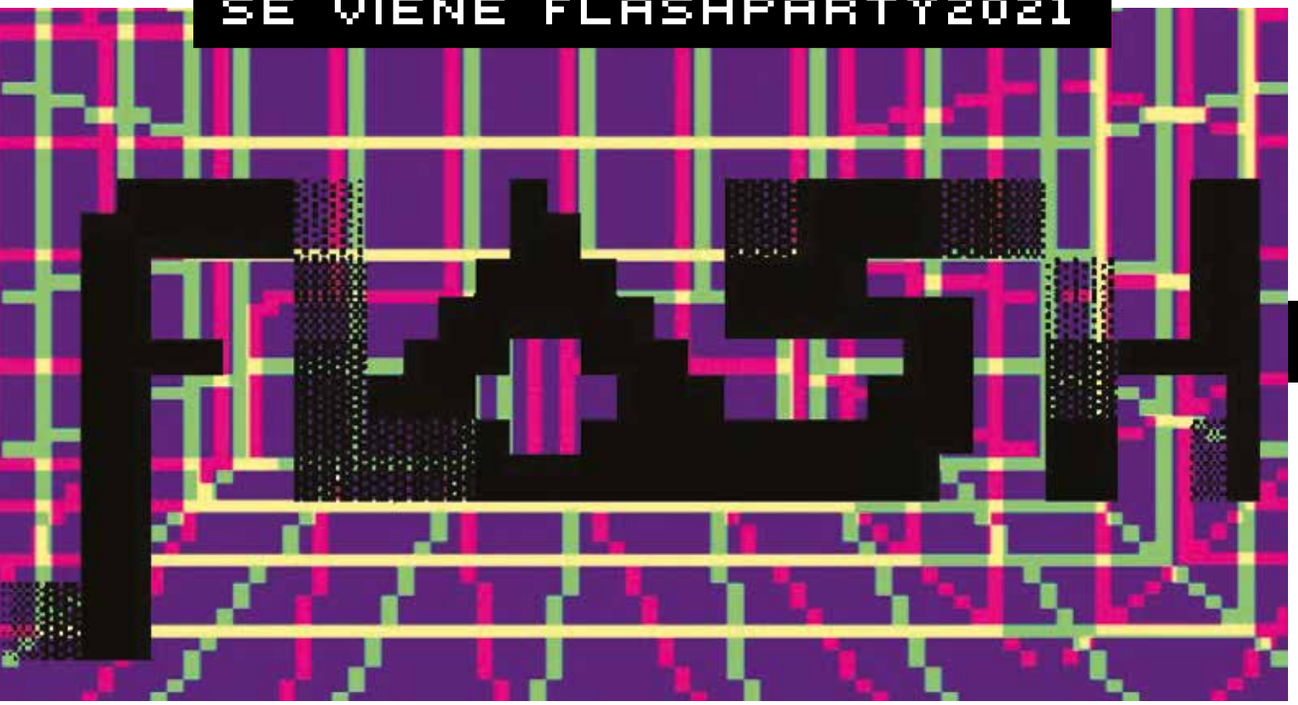
Una de estas aventuras pulp es *Shark Riders*, donde encontramos a dos hermanos flotando en una balsa en medio del mar preparándose para un rito milenario de su tribu: la doma del gran tiburón blanco Daana Koo. El lore se va deslizando de a poco a través de los diálogos, y cada pedacito que se revela abre la puerta a nuevas preguntas que a veces son exploradas, pero incluso cuando no lo son le aportan profundidad y sostén al universo que estamos navegando desde esta pequeña balsa 8-bit. El pixel art en la paleta de rojos, azules y violetas (hecho con la paleta de la ZX Spectrum) nos introduce de inmediato en el mundo de sus protagonistas, con el peligro acechando y una misión que cumplir, moody y urgente. *Shark Riders* tiene cuatro finales posibles y es muy disfrutable tratar de desbloquearlos todos adentrándonos en los árboles de diálogo y probando diferentes combinaciones de acciones. Está disponible en itch.io para descargar en forma gratuita para Windows, Mac y Linux.

Las paletas limitadas del pixel art y el cuidado guión de las historias permiten una mezcla de lo nostálgico y lo ominoso que son el lienzo perfecto para explorar avenidas narrativas que incorporan diversas estéticas. Encontramos fantasy en Red Dragon Down (donde un grupo de enanos debe proteger a un dragón cargado de oro en terreno enemigo), reminiscencias de vaporwave en Bahnsen Knights (esquivando tornados y muertos en un Ford Sierra) y el terror sobrenatural en Mothmen 1966 (con la aparición de los críptidos durante una lluvia de meteoritos en 1966). En el canal de YouTube de LCB pueden encontrar los tráilers y teasers de todos los juegos, con música hecha especialmente por uno de los miembros del estudio (también disponibles en Patreon, donde la suscripción incluye acceso a mucho más material).

"El pulp para nosotros es una ética de trabajo, es entender la producción creativa como un oficio. Nuestro objetivo es adaptar esta forma de laburo de lo que era la producción pulp de la primera mitad del siglo XX a la producción de videojuegos", nos cuenta Nico Saraintaris, uno de los fundadores de LCB. El estudio recupera el flujo de trabajo del pulp en sus tiempos de desarrollo: el *Shark Riders* fue hecho en 14 días durante la Adventure Jam 2021 y para sus otros juegos se autoimponen un límite de entre tres o cuatro meses para cada uno como restricción creativa. Esto los anima y obliga a trabajar de manera rápida y efectiva para todas las instancias del juego, desde el arte y la música hasta el guión y el desarrollo. Combinando influencias amplias que incluyen la literatura de Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle y la ciencia ficción blanda de los años 60 y 70, las aventuras gráficas de Sierra, LucasArts y Wadget Eye y los city builders y juegos de puzzles junto con esta metodología de producción, LCB Game Studio busca aggiornar el olvidado y desestimado pulp a nuestra era digital. Todo esto sin olvidar los intereses centrales de estas ficciones: la pregunta sobre la condición humana, las relaciones que establecemos y los misterios del mundo.

DESCÁRGATE SHARK RAIDERS EN: BIT.LY/SHARKRAIDERS

SE VIENE FLASHPARTY2021



El evento nerd más importante del año está próximo a realizarse, nuevamente de forma online para todo el ciberespacio y más allá.

POR SOLDAN

Flashparty es a los eventos de nerditud lo que el Torneo Mundial de Nave es a la movida de arcades independientes. Nada hay más esperado por la nerditud hispanohablante adicta al chiptune, las retrocomputadoras, el coding y el píxel que este mágico evento de la demoscene. Nuevamente, este año la única demoparty de Latinoamerica unida tendrá su edición virtual durante el fin de semana del 3 de septiembre. Esta modalidad online ha sido la elegida por la gran mayoría de las parties a nivel mundial, que recién ahora comienzan a diagramar sus nuevas ediciones en hipotéticos reencuentros presenciales.

Pero por ahora, todo virtual, que total la nerdeada se junta igual a ver la sana competencia de la demoscene desde la comodidad de sus hogares. Para esta vez, Flashparty organizó un cronograma de actividades previas a la fiesta y durante los fines de semana de agosto se realizarán streams para ir activando esa retromanija por los chips. Incluso más, les damos una novedad en exclusiva: Replay participará en un programa sobre los orígenes de los BBS argentinos, junto con el colega DonEpi, el eximio crítico de text-art latinoamericano.

A diferencia de otras parties del Viejo Continente donde el elitismo de la demoscene solo permite participar a quienes pueden pagar una inscripción, en Flashparty2021 cualquier ciudadano o bot de a pie puede presentar su obra sin poner un mango. Hay muchas categorías para distintos tipos de obras, desde pixel-art hasta arte texto, pasando por coding y música en distintas plataformas.

No queremos cerrar esta nota sin la última novedad. Uno de los premios de Flashparty en la categoría ANSI es nada más y nada menos ¡que tu obra salga publicada a página doble en *Replay*! ¡Así que a ponerse a dibujar, larvas mutantes del ciberespacio!

MÁS INFO EN:
FLASHPARTY.REBELION.DIGITAL

SOLID SNAKE

La idea de Konami para el* Metal Gear *de 1987 era crear un shooter de aventura mezclado con militares y armas atómicas. Pero para el desarrollador Hideo Kojima, hacer una historia lineal no era una opción: allí nació Solid Snake.

POR STEPH ZUCARELLI

Incluso como ingresante de la agencia secreta de FOXHOUND, Snake sabía que sus operaciones tenían más que ver con la indetectabilidad que con romper todo con disparos. El espía era un experto en infiltración que no necesitaba más que el ingenio (y, por qué no, ciertas cositas que agarraba en el camino) para completar su misión sin ser detectado... del todo. El *Metal Gear* original termina con un giro telenovelesco: el villano en realidad siempre había sido su jefe, "Big Boss", quien, luego de explosiones descomunales, juraría que "se verían de nuevo". Y cómo.

De lo que nos terminamos enterando sobre Solid Snake (o David, para los amigos) es que formó parte del proyecto militar Les Enfants Terribles, donde se había intentado clonar varias veces a Big Boss (¡sí, el careta que lo traicionaba en el primer juego!) para crear un supersoldado. Entre los clones que salieron bien estaba él, el menos poderoso de todos. Aun así, David tenía un coeficiente intelectual de 180, hablaba fluidamente 6 idiomas y, si bien no era genial como sus "hermanos", tenía la capacidad de ser resiliente al extremo.

Su trasfondo personal no fue muy elaborado; creció con varios padres adoptivos en Estados Unidos, se unió a los Boinas Verdes y recibió su nombre clave luego de su participación en la Guerra del Golfo. Su actuación fue tan increíble que lo llevaron derechito para FOXHOUND.

Solid Snake es un personaje consciente de que fue creado para la guerra, pero nunca está contento con eso. Es más, varias veces lo sacan del retiro para que participe de algún tipo de misión.

Es una macana que nuestro clon favorito envejezca más rápido que una persona normal, porque la motivación de Solid Snake a lo largo de la historia siempre fue la misma: un mundo tranquilo donde nadie más le hable de un Metal Gear. Aunque sepa que su objetivo es "ser un arma de guerra", a Solid Snake le gustaría más quedarse en su casa de Alaska compitiendo como corredor de trineo tirado por perros.

SOLID SNAKE ES UN PERSONAJE CONSCIENTE DE QUE FUE CREADO PARA LA GUERRA, PERO NUNCA ESTÁ CONTENTO CON ESO.

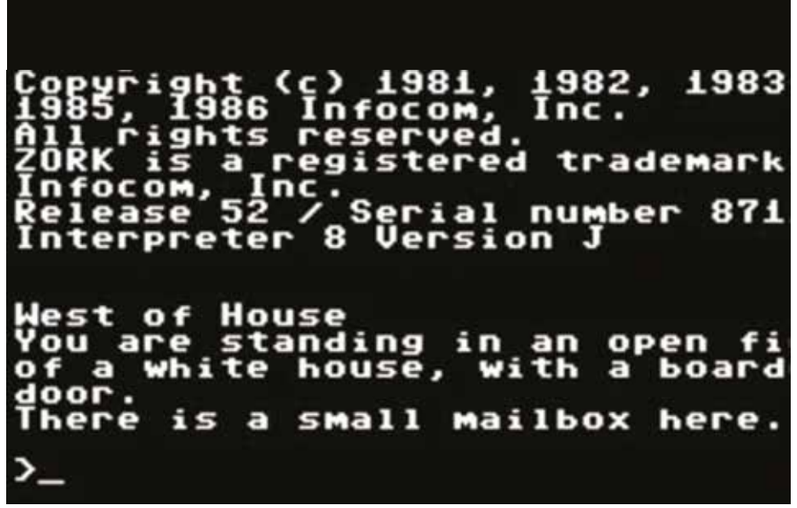
FICHA TÉCNICA

NOMBRE: DAVID.
ALIAS: SOLID SNAKE.
PROFESIÓN: ESPÍA.
FECHA DE NACIMIENTO: 1972.
ALTURA: 1,80 M.
NACIONALIDAD: ESTADOUNIDENSE.
ARMA FAVORITA: LA PISTOLA SOCOM.
HOBBIES: COMER, FUMAR, CRIAR PERROS HUSKY.

DON EPI*

LOS MÁS INFLUYENTES JUEGOS DE LA HISTORIA (EN MODO TEXTO)

Todo el mundo ama los gráficos. Siempre seductores, con esos ribetes multicolores, ese scroll parallax y esos locos peinados nuevos. Sin embargo, desde estas páginas nacerá la *resistance* en modo texto. Hablaremos aquí de los videojuegos que resultaron ser los más influyentes de la historia, sin haber tenido que recurrir a la demagogia del píxel.



1 | ZORK I

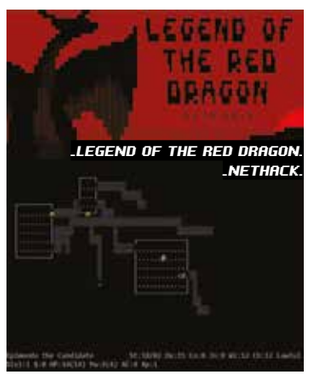
(INFOCOM – 1980)

Apoyándose en *Colossal Cave Adventure*, los muchachos de Infocom hicieron temblar el mundo de las computadoras con una aventura conversacional que hizo época. Sin Zork y su ancestro, no habría *King Quest*, ni Sierra, ni la pelota. Todo había que teclearlo, claro..., pero el parser de este juego permite oraciones bastante elaboradas. ¡No hay excusas para no meterse en la cueva y fajar al monstruo!

2 | LEGEND OF THE RED DRAGON

(ROBINSON TECHNOLOGIES – 1989)

Si visitaste un BBS alguna vez, sin duda conocés el "LORD". El door-game más influyente de la historia no es otra cosa que un RPG multijugador con una mecánica muy sencilla, que dejaba la diversión en manos de los jugadores y sus ganas de interactuar. Matar al dragón es el "objetivo", pero ¡nada más bello que asesinar a tus amigos y robar esas sucias monedas! Telnet, espada y brujería.



_LEGEND OF THE RED DRAGON.
_NETHACK.

3 | NETHACK

(NETHACK DEVTEAM – 1987)

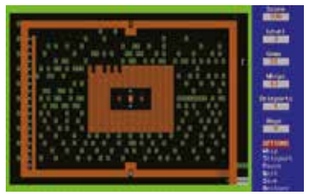
Todo roguelike bebe de las aguas del *Rogue* (1980). En el caso de *Nethack*, es posible que estemos hablando de la perfección. En busca del amuleto de Yendor, pasaremos años intentando desentrañar los misterios del calabozo. Moriremos miles de veces y, al final (si tenemos suerte), ascenderemos al panteón online de los héroes y semidioses. Puro modo texto. Simpleza externa, complejidad oculta.

_DWARF FORTRESS.

4 | DWARF FORTRESS

(BAY 12 GAMES – 2006)

Un fenómeno relativamente moderno, y con algo de trampa (utiliza caracteres custom). Aun así, no puedo dejar de lado este simulador de construcción y gestión, que terminó influenciando éxitos como *Minecraft* (change my mind). Durísimo, arduo..., no es para cualquiera, pero, si te gusta la complejidad y te fascinan los mundos enormes, llenos de vida y civilizaciones (y enanos), este es tu juego.



5 | KINGDOM OF KROZ

(APOGEE SOFTWARE – 1990)

Con su nombre parodiando a *Zork* y sus clichés internos extraídos del entorno roguelike, esta suerte de "*Rogue* en tiempo real" fue tan exitoso que terminó catapultando a la fama el "modelo Apogee" de shareware (primer episodio gratis, el resto por correo ordinario). Mucho énfasis en la habilidad del jugador y en la comprensión de los niveles, verdaderos puzzles en sí mismos. ¿Gráficos? ¿Para qué?

¿ROGUELIKE PERO SIN ORCOS? *DOOM RL* ES TODO LO QUE NECESITÁS. ¿DOORGAMES FUTURISTAS? *DARKNESS 2.0* ES EL MEJOR Y *TRADEWARS 2002*, EL MÁS INFLUYENTE. *THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY* (1984) ES *ZORK* EN EL ESPACIO Y DROGADO.

* *Conductor del canal de YouTube Epimundo, donde se realizan reviews de arte digital en modo texto y videojuegos. Co-SysOp de The Vault BBS (thevaultbbs.ddns.net:2323).*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1–2 _ CAPTURAS DE *NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS* (1983), PELÍCULA DEL JAMES BOND DE SEAN CONNERY. LO VEMOS ENTRANDO A UN TREMENDO SALÓN LLENO DE MÁQUINAS *CENTIPEDE* JUNTO A KIM BASINGER, A QUIEN INTERRUMPE MIENTRAS INTENTA JUGAR AL *GRAVITAR*. 3–4 _ LAS FOTOS NO SON BUENAS, PERO LA DATA DETRÁS DE ELLAS SÍ: NUESTRO LECTOR DESTACADO Y EVENTUAL COLABORADOR EMMANUEL FIRMAPAZ, DEJANDO TODO EN EL *STREET FIGHTER 2* JUGANDO CON BISON CONTRA ZANGIEF. ¿EL LOCAL? LA CASCADA, GRAN SALÓN QUE ESTABA EN LA PEATONAL LAVALLE DE CABA. SE LO VEÍA ENOJADO Y DEBERÍA SER POR LOS BOTONES TRIANGULARES ITALIANOS MARCA EDIERRE. LO MEJOR: LAS FOTOS SON DE SU ABUELA NÉLIDA ERNST, O LELA PARA LOS AMIGOS. GENIA TOTAL RETRATANDO A SU NIETO EN UN MOMENTO IMPORTANTE. 5 _ TERNURA DE IMAGEN QUE NOS ACERCA LUCÍA MIRANDA, DE 1996, CURSANDO PRIMER GRADO EN LA ESCUELA DEL CLUB ATLÉTICO INDEPENDIENTE. POSANDO PARA EL FUTURO CON UNA COMPUTADORA, POR SUPUESTO.

ARCADE · DATA EAST 1991

Allá por comienzos de los noventa, comenzaron a aparecer en los "jueguitos" -así llamaba yo a los salones de arcades, nada de fichines, jueguitos- opciones más coloridas y con personajes más caricaturescos de lo que veníamos acostumbrados. Y ahí iban nuestras fichas sin pensar. *Joe & Mac* era uno de esos juegos. Una gráfica cuasi de cómic, buenos detalles de jugabilidad y una dificultad media que nos dejaba entretenernos un ratito. No se si llega a clásico, pero seguro te trae buenos recuerdos y eso ya es un montón.

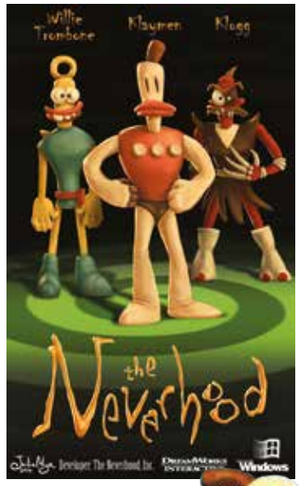
POR JUAN IGNACIO PAPALEO

EL BARRIO DE NUNCA JAMÁS

The Neverhood *fue más idea que ejecución, pero vale la pena recordarlo como una extravaganza lisérgica de animación, soledad y plastilina.*

POR CAMILA CHÁVEZ

En 1995, Doug TenNapel tuvo una reunión con Steven Spielberg para proponerle una locura: una aventura point and click en stop motion. Spielberg estaba armando DreamWorks Interactive, una colaboración entre DreamWorks y Microsoft, y necesitaba títulos originales que posicionaran a la compañía en el mercado de los videojuegos. TenNapel venía con créditos, habiendo trabajado en *Jurassic Park* para Sega Genesis y creado a Earthworm Jim, y fue esto lo que convenció a Spielberg, porque demostraba una sensibilidad y especificidad para el diseño de personajes que lo separaban del resto de las ofertas en el mercado del momento. Y tenía razón: *The Neverhood*, el juego que salió de ese encuentro, es como ninguna otra cosa que se hubiera visto hasta ese momento o que haya salido hasta ahora.



Recorriendo el barrio

La premisa del juego es simple. Klaymen, nuestro protagonista, despierta en un mundo extraño y vacío, con edificios de arquitecturas imposibles, árboles alienígenas y monstruos que recuerdan a cangrejos deformados. Klaymen va a recorrer esta ciudad desierta (que, además, está suspendida en el vacío: es casi imposible morir, excepto saltando por un drenaje que da a la nada y está rodeado de carteles que avisan lo que va a pasar) buscando unos discos que explican quién es él y de qué se trata este lugar. Para encontrarlos, debe resolver puzzles de variada dificultad y variados grados de diversión: algunos presentan retos interesantes, pero otros son un franco bodrio, como un juego de memoria de 48 piezas que hay que resolver correctamente de un tirón o empezar de cero. Los discos pueden verse en terminales desperdigadas por la ciudad y cuentan la historia de este universo narrada por Willie Trombone, quien también aparece de vez en cuando para dar pistas a Klaymen y ayudarlo a resolver los puzzles. La historia completa, junto con una cantidad **enorme** de extra lore, puede leerse en el Hall of Records..., un pasillo que toma 15 minutos de tiempo real para atravesar y tiene las paredes grabadas con texto fuente 5. ¡Ridículo! Pero esto es exactamente lo que propone *The Neverhood*: una exploración en solitario por un mundo que parece salido de un sueño febril, una aventura de ácido en un espacio exterior imaginado.

Del medio al contenido

The Neverhood no tiene el gameplay más fluido ni es un hito del game design, sino que, ante todo, se preocupa por el disfrute de lo absurdo y surreal, con un sentido del humor muy singular, sorpresivo y disfrutable. Es un juego con personalidad. Gran parte de esto viene de su look idiosincrático: la plastilina. El diseño de los personajes y los ambientes surgió de las posibilidades que los materiales brindaban y, más importante aún, de sus limitaciones. Los espacios y las construcciones, las formas y los colores, los detalles y las particularidades de *The Neverhood* se desarrollaron sobre la base de lo que se podía o no hacer con madera y arcilla. Así, los muchachos del estudio construyeron dos sets: uno a gran escala, donde posicionaron una cámara en rieles de madera y rulemanes para las escenas en las que les jugadores recorren el mundo (las calles de la ciudad se atraviesan en primera persona, mientras que las habitaciones y las cinemáticas están en tercera), y otro en pequeña escala para los interiores de edificios donde se pudieran apreciar los detalles. Luego, derritieron la plastilina para poder teñirla en distintos tonos y aplicarla con espátulas sobre las estructuras de madera y, una vez enfriada, metieron las manos para darle textura. Es esta presencia eminentemente humana en un mundo solitario lo que hace a *The Neverhood* algo tan especial. Recorrer un terreno desierto como una criatura que desconoce su origen y su destino, pero reconociendo al mismo tiempo los surcos hechos por dedos, crea una sensación de nostalgia táctil, de algo hermoso que se perdió pero ha dejado huellas. Una soledad acompañada en la que la respuesta es menos importante que el hecho de la pregunta.

En su momento, *The Neverhood* fue bien recibido por la crítica por su propuesta innovadora, pero vendió poco más de 50.000 copias, un desastre comercial. Para aprovechar la inversión, Microsoft, que había en parte financiado el proyecto, lo instaló como parte del paquete base en muchas PC, extendiendo su llegada y convirtiéndolo en el primer juego de muches. Los comentarios de YouTube de videos relacionados a *The Neverhood* están llenos de anécdotas de gente reencontrándose con algo que creía olvidado, como un sueño que se disipa al despertar pero deja el recuerdo de una sensación. Muches piden nuevos ports, pero es un clamor vano; después de cinco años de performance mediocre, en el 2000 DreamWorks Interactive fue comprado por EA, quien no parece tener intenciones de redistribuirlo. Hay algunas copias originales circulando por eBay a precios irrisorios y con un poco de esfuerzo es posible encontrar algún archivo ejecutable en sitios de abandonware. Así y todo, hoy, 25 años después de su lanzamiento en 1996, *The Neverhood* se parece a sí mismo: un asteroide colorido flotando en el abismo del olvido.

¡PAF! Una piña típica de los dibujitos que recuerda a clásicos de Hanna-Barbera.

¿QUIÉN SOY Y QUÉ HAGO? La pregunta central de *The Neverhood* es existencial.

SURREAL. Un mundo colorido y desolado.

EL MUNDO DE *THE NEVERHOOD* REQUIRIÓ 3.5 TONELADAS DE PLASTILINA. LOS PERSONAJES FUERON HECHOS CON ALAMBRE Y LÁTEX PARA MOVERLOS FÁCILMENTE.

MIGRAÑA. Los puzzles varían en calidad, algunos son excesivamente complicados y sin una lógica clara.

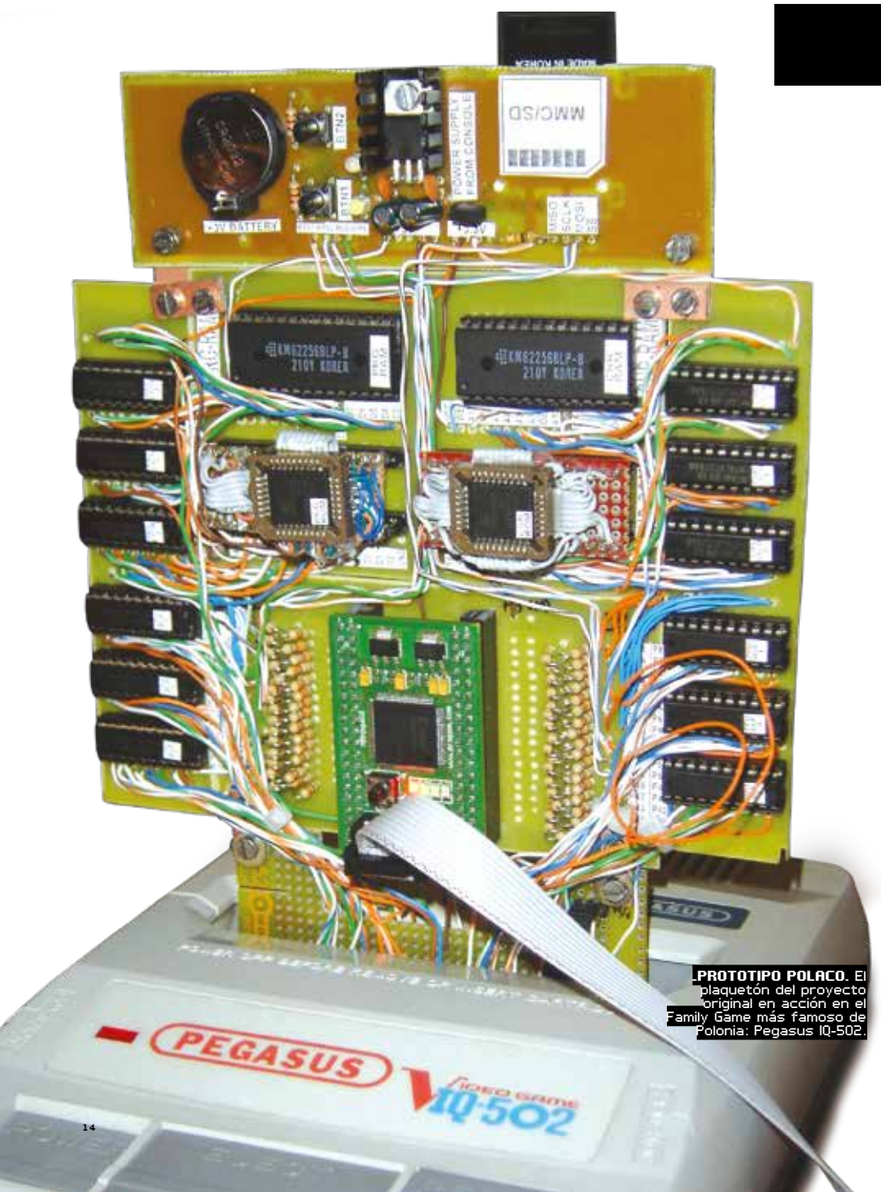
▪ *MEZCLA DE MEDIOS*

THE NEVERHOOD TOMA PRESTADO MUCHO DE LOS DIBUJITOS ANIMADOS: VARIOS DE LOS DESARROLLADORES, ERAN TAMBIÉN ILUSTRADORES Y TRAJERON EL DISEÑO Y MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES Y EL SENTIDO DEL HUMOR DE CLÁSICOS DE LA ANIMACIÓN.

UN POLACO SUELTO EN ARGENTINA

Desde Polonia nos llega un flashcart increíble para bajar del placard nuestro querido Family Game y dejarlo definitivamente en el living de casa.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ



PROTOTIPO POLACO. El plaquetón del proyecto original en acción en el Family Game más famoso de Polonia: Pegasus IQ-502.

Todos nos topamos con cartuchos multijuegos de Family con labels llamativas y cientos de juegos prometedores que nos aseguraban miles de horas de diversión frente a la TV. Eramos chicos y la emoción por jugar nos hacía ignorar completamente el nombre de algunos juegos como *Galaza* (*Galaga*), *Pipeline* (*Mario Bros.*) o *Tank* (*Battle City*), ya que solo deseábamos jugar a cada uno de ellos, pero, al encender la consola, comenzaban las confusiones: más nombres extraños, repetidos decenas de veces, y todo esto orquestado por un chiptune roto, fragmento de la peli *Ghost* (1990), y de fondo, un océano, el sol y las gaviotas. ¡Dame las drogas, Lisa!

Multicartucho multichamuyo

Hoy en día se siguen viendo cartuchos multijuegos, usados y nuevos, en un mercado que sobrevive al paso del tiempo. En distintos colores, calidades y cantidad de juegos, mantienen cierto interrogante de saber qué juegos traen dentro, y si a eso le sumamos la posibilidad de que hayan sido elefanteados, ni en la repe del VAR se va a descubrir qué tienen realmente adentro hasta que lo veamos con el Family encendido. Si se opta por comprar un cartucho actual, los *taiwachinos* siguen haciendo de las suyas vendiendo el famoso *150 en 1 Pocket Games*, un recopilatorio de buenos juegos sin repetir (posta), función de grabado en pila (para juegos que lo soportan) y una calidad aceptable en consolas actuales y no tanto en las noventeras, donde presenta glitches y cambios de velocidad por problemas de compatibilidad y calidad de componentes. Very difficult todo.

EL CARTUCHO CUENTA CON 1 MM DE GROSOR Y REGULADORES DE VOLTAJE ADECUADOS. TODO ESTÁ CUIDADO Y PROTEGIDO.

LO ARTESANAL. Interior del cartucho a la venta.

¡De pronto, flash!

Tuvieron que pasar décadas (no ganadas) para que aparecieran los primeros flashcarts, también llamados everdrives, que no son más que cartuchos especiales con una ranura para tarjetas SD o Micro SD donde se les copian las ROM en formato .nes. Al encender la consola, se listan los juegos copiados, se selecciona el vicio deseado y a jugar sin emulación de forma fácil.

La fabricación de estos cartuchos está en aumento; los chinos tienen sus versiones, a precios moderados, que copian la mayoría de las funciones de la versión cheta e inalcanzable del everdrive Krikzz y su modelo N8 para NES/Famicom. Si bien ambas opciones son muy buenas, en el medio hay un proyecto casero, económico y hecho con amor que vamos a conocer.

Camarada Krzysztof Bałażyk

Sí, copiamos y pegamos su identidad y no, las letras l y z no tienen manchitas de mala impresión en la página. Así es el full name de este bocho polaco que, con conocimientos de electrónica y programación, se filtró en los cuarteles de la scene de 8 bits allá por 2012 y comenzó a cocinar lo que sería uno de los primeros flashcarts para NES/Famicom del mundo detrás del precursor NES PowerPak, fabricado por RetroUSB. Sus dotes en reparación de consolas y otros aparatejos lo llevaron a hacerse unos złotys extras (moneda polaca) que servirían para encarar su proyecto principal, un cartucho que haría historia.

Monster in my polish

A punto de finalizar la escuela secundaria, Chris presentó su último trabajo práctico a los profes y el monstruo había nacido: un terrible plaquetón, con decenas de componentes basados en la FPGA Xilinx XC3S400 (Spartan 3), que programó él mismo a pulmón. De sus patas y garras colgaban media docena de integrados, ranura para memoria SD, pila CR2032, y todo cableado entre sí, como si fuesen sus venas. Lo encendió y dio cátedra ante los presentes demostrando el funcionamiento correcto de casi todos los mappers de NES, que representaba más del 95% de los juegos del catálogo de dicha consola; juegos con mappers más complejos en sus chips adicionales, como el MMC5 (*Castlevania* 3), MMC2 (*Punch-Out!!*) y MMC3 (*Super Mario Bros.* 3), corrían sin problemas también. Desde ya que la diversión estaba asegurada si se cancelaban las salidas a la matiné con los pibes y las polacas.

LA PANDILLA ARGENTA-POLACA. NTDEC+KrzysioCart en acción. Cartuchos múltiples noventeros y Super Bitgame primo hermano del Pegasus.

Lo bueno viene en cartucho chico

A pesar de la complejidad de la bestia y el escaso tiempo que le dejaba la facultad, Chris retomó el proyecto un par de años después con el deseo de adaptar toda la estructura a un simple cartucho de Family, con ranura Micro SD, y puso manos a la obra: adquirió el chip programable Xilinx XC9572 y ajustó su programación con el objetivo de brindar la estructura adecuada para el ROM más querido de Polonia y Rusia, el *Multicart Contra 168 in 1*. Siguió avanzando en su creación adaptando cada mapper al nuevo chip programable, pero, al quedarse sin stock y debido al alto costo de este tanto dentro como fuera de Polonia, terminó adquiriendo el chip que utiliza hoy en día: Altera MAX II, un chip programable FPGA con mayor poder de programación, más fácil para soldar al circuito impreso y que, con un trabajo inmenso, logró exprimir al taco todos los recursos de este cubriendo la compatibilidad actual del 82% de todo el catálogo de Family.

KrzysioCart y Family Game, un solo corazón

A nuestras manos llegaron dos unidades de este cartucho y su funcionamiento es óptimo: con insertar las ROM en la Micro SD, se enciende el Family y lista los juegos; el tiempo de carga varía dependiendo del juego y del mapper, va de 5 a 30 segundos, permitiendo la función de grabado de partidas solo en juegos que lo soportan. El cartucho cuenta con 1 mm de grosor y reguladores de voltaje adecuados para que nuestro Family no sufra la expansión innecesaria del slot y no reciba mayor carga eléctrica que la necesaria. Todo está cuidado y protegido.

Como puntos negativos, algunos mappers no son compatibles, por lo que juegos como *Punch-Out!!*, *Gryzor* y otro puñado no funcionan. Por otra parte, para cambiar de juego, hay que apagar y encender la consola, ya que el botón físico de reset actúa como reset en el juego cargado. Si bien la versión N8 de US$90 de Krikzz tiene funciones mejoradas, por US$60 que vale este cartucho polaco del sentir, la relación costo-beneficio se valora.

Sea en el clon de NES Pegasus IQ-501 en Polonia o nuestro Family Game en Argentina, el cartucho *KrzysioCart* llega para armar la mejor selección de juegos clásicos, homebrews o hacks y jugarlos como si no hubiese un mañana. Desempolvá tu Family, que hay vicio para rato.

HAY JUEGOS QUE AYUDAN A PENSAR, A REFLEXIONAR, INCLUSO A APRENDER ALGUNA HABILIDAD. PERO OTROS SIMPLEMENTE SON DEMASIADO DIVERTIDOS Y COPADOS COMO PARA LARGARLOS. GRACIAS A ~~BIOS~~ DIABLO, UN GRUPO DE ÑOÑOS HIZO EL JUEGO QUE A TU MAMÁ LE PREOCUPABA QUE JUGARAS.

POR EZEQUIEL VILA

¿Qué es lo que hace divertido a un videojuego? Hay muchas respuestas posibles para esta pregunta, casi tantas como jugadores. Pero hay algunas de ellas que resultan especialmente relevantes y explican, por ejemplo, por qué existen incontables juegos en los que se matan monstruos y (afortunadamente) muy pocos en los que se calculan impuestos. ¿Qué hay en el acto de pulverizar un esqueleto guerrero de un espadazo que se siente tan bien? Podemos ensayar una respuesta a esa pregunta si observamos la historia del desarrollo de *Diablo*.

Raid a dungeon, slay a dragon

La familia de David Brevik se la pasaba mudándose. El trabajo de su padre le había permitido darse lujos como tener una Apple II no bien había salido al mercado, lo que le permitió disfrutar tempranamente de la fiebre de los roguelikes, esos juegos de mapas de caracteres donde un héroe va bajando por un dungeon. Pero incluso para un púber adicto a los videojuegos era más importante tener amigos que una computadora. Para acomodarse a la experiencia traumática de las mudanzas, Brevik se había hecho aficionado a *Dungeons & Dragons*. Era más fácil hacer nuevas amistades en cada nueva ciudad a través de un pasatiempo. Cuando los Brevik finalmente se instalaron en California y David tuvo que anotarse en la universidad, ya era tarde para perseguir una carrera de deportista: jugar y programar ya habían tomado su vida. Desde muy temprano, David se había vuelto un entusiasta de la programación, superando el talento de sus profesores de secundaria. El destino quiso que fuera a anotarse a Ciencias de la Computación.

David hizo la carrera de forma meteórica, sin mucho desafío, pero sí agradeciendo la oportunidad de socializar, conocer a su novia y casarse. Consiguió rápidamente un trabajo como ingeniero en sistemas en una multinacional, pero el trabajo de oficina lo inquietaba. A pesar de todo lo que sabía, su sueño de hacer videojuegos se estaba alejando.

La historia de los hermanos Max y Erich Schaefer fue distinta, pero no tanto. Vivían en California desde la más tierna infancia, pasaban sus mañanas y sus tardes surfeando, jugando fútbol americano y, cuando el sol se ponía, también disfrutaban de sesiones de D&D con amigos. Erich, especialmente, disfrutaba el rol de Dungeon Master, crear las historias. Max amaba más la parte de crear y dibujar los dungeons en los que jugarían sus amigos cada fin de semana.

Para canalizar un poco la energía de sus hijos durante los días de lluvia, sus padres les compraron una de las primeras consolas hogareñas tipo *Pong*. Viendo que este aparato interactivo había despertado su interés, también adquirieron una Apple II Plus que les sirvió de vía de acceso a juegos más parecidos a lo que enfrentaban cada fin de semana con papel, lápiz y dados: juegos como *Wizardry* y *Ultima*, que emulaban en la computadora la perspectiva de un juego de rol de mesa. Sobre todo, la parte que más les gustaba del asunto: romper los cráneos de sus enemigos con armas cada vez más y más poderosas.

Pero cuando tuvieron que elegir una carrera, nada de esto jugó ningún papel. Erich pasó por varias opciones tan disímiles como programación (matemáticas aplicadas, en realidad) y cine, pero, después de boyar por universidades por unos años, volvió a la casa de sus padres, desempleado y sin mucha idea de qué hacer. En el medio, su hermano menor estudió Ingeniería Civil, atraído por el aspecto creativo del trazado de planos y la matemática aplicada al diseño.

Con y sin título, los dos hermanos no tenían ni idea de qué hacer con su vida, pero el regalo de esa navidad de 1988 les dio una idea. Sus padres les regalaron una Macintosh, con Adobe Photoshop e Illustrator, y, teniendo en cuenta que se daban maña, decidieron ponerse una empresita de diseño gráfico llamada Desktop Heroes. No duró mucho esa aventura, pero sirvió para que los hermanos conocieran a fondo las posibilidades de la Macintosh y que Erich se cebara aprendiendo a programar videojuegos rudimentarios leyendo manuales de assembler. Y además, les dio la chance de sumarse a FM Waves, una pequeña empresa que vendía clip arts para presentaciones y panfletos (1990, no lo entenderías). Los dueños de esta empresa quisieron tirarse un lance para meterse en el mercado de los videojuegos y consiguieron un acuerdo con Atari para realizar para la Lynx un juego llamado *Gordo 106*, donde un mono modificado genéticamente intentaba escapar de un laboratorio. Les ofrecieron a los hermanos ocuparse de ese proyecto, y estaban más que entusiasmados, pero Erich reconocía que su conocimiento no era suficiente, por lo que salieron a buscar a otro programador. Pusieron un aviso en el diario y no apareció otro que David Brevik, desesperado por cualquier oportunidad de hacer un videojuego.

PARA ACOMODARSE A LA EXPERIENCIA TRAUMÁTICA DE LAS MUDANZAS, BREVIK SE HABÍA HECHO AFICIONADO A *DUNGEONS & DRAGONS*.

Proyecto Condor

Los hermanos Schaeffer y Brevik no tardaron en hacerse amigos, compartían el entusiasmo por los videojuegos y varias ñoñeces más en común. Y Erich tampoco tardó en darse cuenta de que con David se habían sacado la lotería. Es que el programador era un crack y, a pesar de que no tenía experiencia, lograba resolver cada desafío creativo con soltura. Tanto era así que el trío ya fantaseaba con hacer su propio videojuego y en las horas de almuerzo confabulaba en lo que dieron a llamar "el proyecto Condor", para no levantar la perdiz de sus empleadores. No por estos actos de complot, sino por los problemas económicos de FM Waves y del propio Atari, *Gordo 106* llegaría a muy pocos jugadores y la empresa que los contrataba no tardaría en fundirse.

Por un tiempo, Brevik se fue a trabajar a Iguana Entertainment, una compañía que trabajaba para Acclaim haciendo porteos de juegos de arcade para las consolas de Sega. Allí hizo ports de varios juegos de deportes, siendo el más destacado el *NBA Jam*. Pero cuando la empresa decidió mudar su sede de California a Texas, quizá traumado por tanta mudanza de chico, David dudó. Y ahí fue cuando recibió el llamado de sus amigos, los Schaffer.

Los hermanos habían estado yendo y viniendo con la idea de fundar su propia compañía. Como parte de su indemnización de FM Waves, habían recibido los derechos de *Gordo 106* y se encontraban desde hacía meses negociando con publishers para portearlo, incluso llegaron a firmar un contrato con Nintendo (¡y cobrar un adelanto!). Finalmente, ese port no se concretaría, pero su poder de lobby, sumado a los contactos que Brevik se había forjado en Iguana, probarían ser suficientes para hacer marchar un negocio: la empresa de videojuegos Condor Inc.

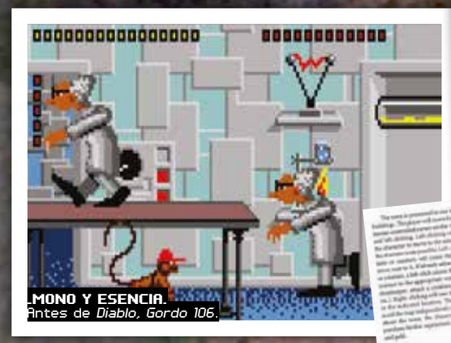
En el verano de 1993 consiguieron un contrato para realizar un juego de pelea basado en los personajes de DC Comics para Sega Genesis: el *Justice League Task Force*. La pequeña empresa se comenzaría a poblar con los contratos y sus primeros empleados no tardaron en llegar: Richard Seis, developer que venía de embolarse en un trabajo de oficina, y Michio Okamura, un talentoso artista amateur que a los 30 años decidió dejar su trabajo como gerente en una empresa de exportación e importación para seguir su sueño de vivir del dibujo. Condor era un lugar chico, desprolijo y divertidísimo. Richard Seis recuerda que fue de traje a su entrevista de trabajo y Erich Schaffer le abrió la puerta de jogging y en patas. Este espíritu "de garaje" se mantuvo aun cuando el equipo fue creciendo, entre partidas de *NFL Quarterback Club* (juego que portearon y al que le daban duro en la hora del almuerzo) y nuevos contratos para ports de Genesis y Game Boy. Nadie hacía mucho dinero, pero todos estaban felices.

Pero la cosa no podía quedar ahí. Un día alguien llevó un paquete con varios disquetes que les rompió la cabeza a todos: era el primer capítulo del *Doom*. Ese día se dejó de trabajar temprano, se apagaron todas las luces y el metal empezó a sonar en los PC speakers. El equipo se volvió loco con lo que habían hecho Carmack, Romero y compañía. Era el tipo de juego que estaba diseñado para que ellos se enamoraran: violencia, demonios, acción. Condor ni siquiera tenía sus computadoras conectadas por red, así que no podían jugar entre varios jugadores, pero cada día cortaban el trabajo para jugar al mismo tiempo los mismos mapas y comentarlos a los gritos. Algo de esto hizo efervescer la pasión adolescente de Brevik por *D&D* y los roguelikes, y de una sentada se despachó con un documento de diseño. Lo tiró sobre la mesa y dijo: "Este es el juego que un día vamos a hacer". En la portada decía: "Diablo".

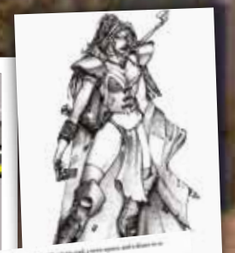
Una tormenta de nieve

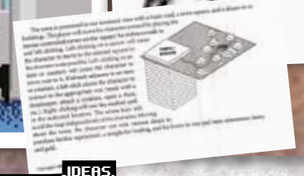
La idea detrás de *Diablo* era revivir el género roguelike en un entorno de juegos que había cambiado mucho desde el inicio de los videojuegos. Un RPG por turnos, que se viera mejor en pantalla y que hiciera hincapié en la capacidad de coleccionar ítems (tal es así que al inicio estaba planeado un sistema de venta de ítems por disquete similar al modelo de booster packs de *Magic: The Gathering*, otro juego del paladar de Brevik). El nombre venía de Mt. Diablo, un monte que quedaba cerca de la casa de California de David e inspiró alrededor de ello toda la parafernalia hermosa de criaturas ardidas, sangrientas o asquerosas que el imaginario metalero de cualquier jugador de *Doom* o fanático de Black Sabbath no podía dejar pasar. Trataron de convencer a varios publishers para que los ayudaran a realizar este juego, pero no tuvieron mucho éxito. Eran los 90, los RPG estaban muertos y nadie (al menos en Estados Unidos) pensaba que tuvieran un lugar entre los *Mortal Kombat* y los *Doom*.

Pero todo cambió cuando, en la Consumer Electronic Show de 1994 (todavía no existía la E3), los muchachos de Condor se encontraron con una sorpresa: ¡había otra versión de su *Justice League* para Super Nintendo! Acclaim jamás les había mencionado nada al respecto, pero en la convención cono-



MONO Y ESENCIA. Antes de *Diablo, Gordo 106*.





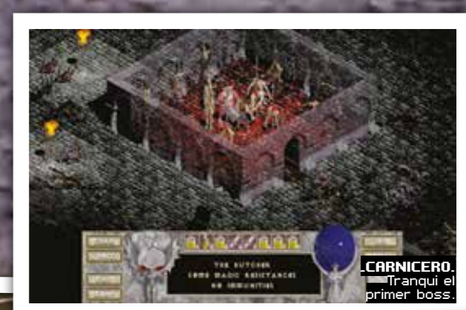
IDEAS. Imágenes del game design document y del manual.

COPY/PASTE. El *X-com* fue una influencia clave.

SATANIC PANIC. Desde el arte de tapa, *Diablo* invitaba a lo oculto.

▪ PORTEO MORTAL

CUANDO TRABAJABA EN IGUANA, DAVID BREVIK VEÍA MUCHOS DE LOS PROTOTIPOS DE JUEGOS DE ARCADE QUE LA COMPAÑÍA TENÍA EN CARPETA PARA PORTEAR. UNA VEZ TRATÓ DE CONVENCER A SU JEFE DE QUE SELECCIONARA UN JUEGO DE PELEA PORQUE LO HABÍA RECONTRA ENGANCHADO. PERO A ÉL LE PARECIÓ QUE NO IBA A SER UN GRAN NEGOCIO. ¿QUIÉN QUERRÍA JUGAR EN SU CASA AL *MORTAL KOMBAT*?



_CARNICERO. Tranqui el primer boss.

_TRÍO DE HÉROES. Brevik y los hermanos Schaeffer.

_MIGRAÑA. Incrustación de la piedra de la locura al final del juego.

cieron a los que lo habían desarrollado, un ignoto estudio llamado Silicon & Synapse. Se ve que pegaron onda, porque los de Silicon & Synapse les contaron que estaban por vender la compañía y cambiar de nombre para ponerse a hacer un juego de PC. ¿El nuevo nombre? Blizzard. ¿El juego de PC? *Warcraft*... Brevik vio el prototipo de *Warcraft* en la misma convención y se quedó enganchado tremendamente, al punto de que ahí nomás les presentó la idea de *Diablo*. Desde Blizzard estaban con la cabeza puesta en la salida de *Warcraft* así que le pidieron que aguantara al lanzamiento para tener una reunión sobre esta idea. En enero de 1995 se volverían a ver las caras y firmarían contrato.

Sin embargo, la idea de juego que tenía Brevik no iba a quedar incólume. El concepto detrás de *Diablo* estaba basado en un género que había quedado desactualizado y que requería una puesta en valor. Si bien Brevik no dudaba de que en su esencia seguía siendo un concepto divertido, lo que el roguelike necesitaba urgentemente era un cambio de imagen. Para eso, los hermanos Schaeffer se inspiraron en *X-Com*, el juego de Mythos Games y MicroProse lanzado en 1994. Y por "se inspiraron" entiéndase no solo que tomaron la vista isométrica, sino que literalmente hicieron una captura de la pantalla (cosa que no era fácil en ese momento), tomaron la medida de los tiles y la aplicaron a la base de su diseño. Hecho esto, para diferenciarse del estilo colorido de ese título y adaptar la vista al universo más *D&D* que tenían en mente, aplicaron un sistema de coloreado basado en gradientes que se calculaba según la iluminación en 16 niveles. Esto le daba un aspecto bastante peculiar para su tiempo, una sensación de oscuridad inquietante en la que, si bien no todo lo que estaba en pantalla se distinguía, igual se podía ver y adivinar qué estaba del otro lado. El *look and feel* de *Diablo* ya empezaba a ser una realidad y el equipo se entusiasmaba con lo que estaba pasando.

Pero no todos estaban tan conformes con el juego. Como publisher, Blizzard tenía bastante que decir. Allen Adham, uno de los fundadores de Blizzard, formó un equipo para servir de "asesoramiento" a Brevik y compañía. Mike O'Brien, Pat Wyatt y Bill Roper (todos flamantes nombres de *Warcraft* y *Starcraft*) se sumarían al desarrollo de *Diablo* para asegurar la "calidad Blizzard" y manejar la comunicación con los inversores. Porque algunos habían visto lo que sería la habitación del Butcher, el boss inicial del juego. La sangre y los cuerpos semidesnudos de sus víctimas ya habían empezado a levantar las primeras voces de alarma...

Finalmente (por suerte), no pudieron bajarle demasiado el tono a la violencia, pero sí hubo cambios de mecánicas. Uno de sus primeros pedidos fue que el jugador no manejara a un grupo de aventureros, sino que controlara a un único personaje. Pero más importante, luego del éxito de *Warcraft*, estaban bastante convencidos de que el juego tenía que ser *real time* y no por turnos. La fórmula que les había servido tan bien para revolucionar el RTS, sostenían, podía funcionar en el RPG. Brevik no estaba de acuerdo, pero uno a uno los miembros de Condor se fueron dando vuelta y finalmente hicieron una votación: el único voto para mantener el sistema de turnos fue de Brevik, que, entre protestas, se puso a trabajar ese mismo viernes después de hora, no sin antes pedir mucho más tiempo de desarrollo y recursos para poder cambiar la espina dorsal del juego.

Ahora, el sistema de turnos original del prototipo de *Diablo* ya no era tan estático como otros juegos. Las acciones tenían un valor en puntos que las ponían en una pila de resolución y las volvían más dinámicas. Así, sacar una poción de la mochila podía tomar 2 puntos, lanzar un hechizo 8, golpear con la espada 6, etc. Así que cuando Brevik se sentó y se puso a adaptar ese sistema, se encontró con que la cosa no tenía demasiada complejidad, era solo cuestión de transformar en "fracciones de segundos" esos puntos e implementar un reloj al juego. En apenas unas horas ya tuvo el núcleo del juego funcionando..., cosa que mantuvo en secreto al resto del equipo por un tiempo, por la vergüenza que le dieron todas sus protestas y estimaciones apocalípticas. Pero en el secreto de esa noche de 1995, el action RPG había nacido.

RICHARD SEIS RECUERDA QUE FUE DE TRAJE A SU ENTREVISTA DE TRABAJO Y ERICH SCHAFFER LE ABRIÓ LA PUERTA DE JOGGING Y EN PATAS.

Hello, what can I do for you?

El desarrollo de *Diablo* sería largo y lleno de crunching, pero para fines de 1996 su lanzamiento era inminente. En el camino, por cuestiones financieras y apostando a agrandar la dimensión del proyecto, Blizzard terminó adquiriendo Condor y la rebautizó como Blizzard North, sello por el cual finalmente se publicaría el 31 de diciembre de 1996.

La historia que contaba el juego era una vieja conocida del género, casi como si volver a contarla fuera parte de un acto ritual: un grupo de héroes baja a las profundidades de un calabozo para enfrentar monstruos nivel a nivel. Esta estructura es la base del género roguelike (en exponentes tan tempranos como *Adventure*, ver **Replay** #15), pero también del Castillo de Greyhawk, la primera campaña de rol de la historia, creada por Gary Gygax para sus hijos y amigos. En este caso, la ciudad de Tristram es víctima del ataque de criaturas demoníacas que vienen de las ruinas de una antigua catedral. Al bajar, los héroes descubren que quien está detrás de los ataques es el mismísimo Diablo, señor del terror, cuya existencia había sido suprimida y sellada en las profundidades hacía siglos. La mecánica del juego implica ir bajando por las catacumbas de la catedral hasta llegar al mismo infierno, pero todo el tiempo volver a Tristram para interactuar con sus pobladores, curarse, recibir sidequests, comprar, vender y reparar ítems. Las clases jugables eran tres: guerrero, mago y pícaro, aunque todas las habilidades del juego eran compatibles con cualquiera de ellas, y se trataba más de un arreglo de "afinidades" que una restricción severa.

Además de lo visual y la acción en tiempo real, el juego tenía dos elementos que lo volvían sumamente divertido. El primero era la generación al azar de mapas, monstruos e ítems. Cada partida de *Diablo* es única ya que, al momento de cargar el juego, el mapa se regenera. Incluso los monstruos que pueden aparecer en cada nivel del dungeon pueden variar en sucesivos intentos. Pero, sin dudas, este concepto se vuelve extremo en el caso de los ítems. Además de una variedad enorme de piezas de equipo, armas, armaduras, tipos de botas, cintos, etc.; cada uno de ellos puede tener distintos atributos mágicos que se calculan al azar según una serie de tablas preconfiguradas. Así, al matar a un monstruo, dependiendo de su nivel, existe una chance de que deje caer un ítem de una rareza determinada, con una cantidad de atributos que se calculan en el momento. La cantidad de posibilidades era inédita hasta entonces: desde una espada con durabilidad mejorada, daño extra y mejora de atributos hasta un gorro con +1 al radio de luz. Como cereza del postre, el juego agregaba una serie de ítems únicos, con nombre propio, muy difíciles de dropear, que contaban con habilidades superiores al resto. Las recompensas por bajar y matar monstruos eran lo suficientemente grandes y variadas como para disfrutarlo una y otra y otra vez.

El segundo componente novedoso era la muerte. A diferencia de los roguelikes, la muerte en el *Diablo* no es permanente, es decir, no se pierde todo el progreso de la partida, sino que volvemos a aparecer en Tristram sin ninguna de nuestras pertenencias y habiendo perdido algunos puntos de experiencia. Si queremos recuperarlas, tenemos que

AQUELARRE. Parte de Blizzard North para la salida de *Diablo 2*.

NÚMERO MÁGICO. Siete clases en total para *Diablo 2*.

EXPANSIÓN. La asesina y el druida, nuevas clases del *Lord of Destruction*.

RESUCITADO. La remasterización de *Diablo 2* que sale en septiembre.

volver hacia el nivel donde tristemente fallecimos, esquivar a los monstruos que nos mataron y levantar del suelo nuestras cosas. Esto volvía la muerte un escenario indeseable, pero también la ocasión de una apuesta. Arriesgarse a bajar y recuperar lo perdido implica exponerse a morir de nuevo (¡sobre todo porque no tenemos los ítems!); no bajar significa perder valiosos ítems fruto de muchas horas de juego y looting.

Pero el toque de gracia estaba en una implementación de último momento que Blizzard hizo posible. Aprendiendo de su experiencia con *Warcraft* y siguiendo el fenómeno de *Doom*, Blizzard se ocupó de que *Diablo* fuera un juego multiplayer. Como la experiencia de los ex Condor era nula, un grupo de programadores de Blizzard, con Mike O'Brien a la cabeza, trabajó durante los últimos meses para adaptarlo a su flamante nuevo sistema de partidas online: Battle.net. No alcanzan las palabras para explicar el impacto de esta plataforma. Era la primera vez que los jugadores no necesitaban salir del juego para poder conectarse y jugar con otros. Aun con las precarias conexiones del momento, fue furor. Y más importante, el primer paso de una manera de pensar el gaming online que llega hasta hoy.

El juego no tardó en ser un fenómeno. Blizzard esperaba un éxito moderado, apuntando a vender unas 100.000 copias. Luego del lanzamiento de una demo, las tiendas encargaron unas 450.000 copias y en su primer año vendió más de 670.000 solo en Estados Unidos. Lejos de ser una moda, sus volúmenes de venta se mantuvieron elevados durante varios años. Por si fuera poco, recibió una horda de premios y reconocimientos de la crítica y el periodismo especializado.

EL CONCEPTO DETRÁS DE *DIABLO* ESTABA BASADO EN UN GÉNERO QUE HABÍA QUEDADO DESACTUALIZADO Y QUE REQUERÍA UNA PUESTA EN VALOR.

Stay awhile and listen!

Aunque al principio estaban un poco quemados por el excesivo crunching, los de Blizzard North no tardaron en volver a amigarse con *Diablo* y en pensar más amorosamente en *Diablo II*. Tenían todo lo que había salido bien en el primero para hacerlo crecer y mejorarlo. Así es como de entrada se propusieron hacer un juego con cuatro ciudades (en vez de una), mapas continuos sin tiempo de carga, más clases (amazona, hechicera, paladín, bárbaro y nigromante), una historia mucho más compleja en cuatro actos y mucho, mucho, mucho más contenido en forma de monstruos, ítems y hechizos. A esto, además, se le sumó el pulido de varias interacciones como la posibilidad de correr (!), habilitar el clic derecho para las habilidades, más animaciones, etc. El juego mantendría la fórmula de acción hack'n slash, vista isométrica y gráficos 2D. Aunque sobre esto último, vale resaltar que los modelados de los personajes e ítems fueron hechos en 3D y se los convirtió a 2D para implementar en el juego, sobre todo por una cuestión de recursos (la acción y el gameplay de *Diablo II* exigía muchos elementos en pantalla). Algunos de esos modelos originales se pueden apreciar en la pantalla de selección de personajes y arte promocional.

En cuanto al gameplay, si bien la base del sistema es una continuidad de su antecesor, el *look and feel* del juego mejoró tremendamente, con muchas más y mejores animaciones y sonidos, que logran que ir matando monstruos, lejos de volverse repetitivo, sea muy satisfactorio. A diferencia del 1, ahora cada clase tiene su propio árbol de habilidades, lo que permite que cada personaje tenga un estilo de juego mucho más diferenciado y que incluso dentro de cada clase haya diferentes "builds" que hacen énfasis en distintos poderes. Por si todo esto fuera poco, el sistema de ítems se volvió todavía más profuso, con un nuevo nivel de rareza (amarillo), sets (verdes) que otorgan sinergías mientras más piezas tengas del equipo y muchos más ítems únicos (386 frente a los 91 del anterior). No solo eso, las stats de algunos de esos ítems, incluso de los únicos, no eran fijas sino variables. Por ejemplo, un yelmo macabro único, el Vampire Gaze, tiene 7 habilidades, pero 4 de ellas pueden aparecer en un rango numérico. No es lo mismo conseguir uno con 15% de daño reducido que conseguir uno de 20%. Conseguir uno perfecto puede nunca suceder o costar años de juego... Una locura.

La historia de esta segunda entrega sigue el rastro del caminante oscuro en su marcha al Este ("siempre al Este"). Este inquietante peregrino no es otro que el guerrero del *Diablo 1*, que en su final canónico terminaba tomando la piedra que posee el espíritu de Diablo e incrustándosela en la frente. El señor del Terror, ahora en posesión del héroe, recorre el mundo de Santuario para liberar a sus dos hermanos, Mephisto y Baal (señores del odio y la destrucción, respectivamente). Los escenarios son completamente variados. El juego comienza en Khanduras, el reino donde se ubicaba la arruinada Tristram (que incluso visitamos en una de las quests) y de allí pasa a Luth Golein, una ciudad desértica cerca de la que la orden de hechiceros Horadrim selló a Baal; Kurast, la antigua ciudad en la selva donde los miembros de la orden de Zakarum reprimieron a Mephisto; y el mismísimo infierno donde Diablo nos aguarda nuevamente. En la expansión, *Lord of Destruction*, se agrega un quinto acto que transcurre en la nevada Harrogath, cuna de los bárbaros, donde tenemos que evitar que el fugado Baal destruya la Piedra del Mundo. Como vemos, el mundo y su trasfondo se expande hondamente, aunque tampoco faltan las conexiones con el primer título: algunos personajes de Tristram como Deckard Cain vuelven a prestar sus servicios y otros como el herrero Griswold lo hacen en forma de enemigos.

Luego de tres años de desarrollo, incluido un año entero de cruncheo tortuoso, el 28 de junio de 2000 se lanzó *Diablo II*. Fue una nueva sensación, vendiendo más de 2 millones de copias a tan solo dos meses de su lanzamiento. Nuevamente, la estrella del juego fue el modo online. Blizzard apuntó todos los cañones a la mejora de su sistema de red. En esta ocasión, la data de los personajes habilitados para jugar online se alojaría en los servidores de Blizzard, lo cual ayudó a disminuir groseramente el cheateo y consolidar un ecosistema de juego justo que hizo despegar el juego competitivo. No solo eso, Blizzard constantemente parchearía el juego incluyendo nuevos ítems, cambios en el balance de los monstruos y personajes y hasta eventos exclusivos de sus servidores. Esto provocó una verdadera fiebre en los jugadores, que se volcaron al juego de rol masivo como nunca antes habían podido hacerlo. Si bien cada partida creada de *Diablo II* admitía un máximo de 8 personajes en simultáneo, el crecimiento de la base de usuarios del server y los estrictos controles de las reglas, sumado al profuso sistema de ítems y probabilidades, lo convirtieron discutiblemente en el primer juego en contar con una economía transaccional completa. El intercambio y venta de ítems anticipó muchos de los fenómenos de escasez, asociación y acumulación que aparecerían en los MMORPG de los años siguientes. Jugar al *Diablo II* online era muchas veces invertir tiempo para matar a ciertos monstruos de manera compulsiva y eficiente, con el objetivo de obtener valiosos ítems para mejorar tus personajes y comerciar.

Muchos de estos componentes fueron mejorados todavía más en la expansión que saldría un año después, en junio de 2001: *Lord of Destruction*. Esta expansión incluía el mencionado quinto acto, dos nuevas clases de personaje (asesina y druida), nuevos ítems y la inclusión del sistema de runas, mediante el cual se podían craftear nuevos ítems mágicos.

Legado y resurrección

Diablo pasaría a formar parte del panteón de las franquicias de Blizzard y continuos rumores sobre nuevos títulos correrían de un lado a otro. Pero la tercera parte se hizo esperar y tuvo incontables idas y vueltas, sobre todo cuando, en 2005, Brevik, los hermanos Schaeffer y buena parte del staff partieron para fundar Flagship Studios, no sin polémica. Recién en 2013 vería la luz *Diablo III*, continuando las aventuras en el mundo de Santuario, aunque bajo una dirección artística que resultó controversial por no ser "tan oscura".

En 2019 se anunció la producción de *Diablo IV*, cuyo lanzamiento está planeado para 2022. Pero este año vamos a poder contar con *Diablo II Resurrected*, un remaster del original y la expansión que se lanzará en septiembre.

Lamentablemente, sus principales gestores ya no tienen mucho que ver con su presente, pero en *Diablo* seguimos encontrando la versión más refinada de una fórmula que no falla: recorrer calabozos, matar hordas de monstruos y juntar tesoros únicos.

▪ *FUERZAS OSCURAS*

UNO DE LOS ACIERTOS DEL *DIABLO* FUE MEJORAR MUCHÍSIMO LA EXPERIENCIA DE INCONTABLES MENÚES Y PANTALLAS DE LOS RPG. UNA DETERMINANTE FUE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MAPA. EN VEZ DE SER UNA PANTALLA APARTE QUE SE CONSULTA CADA TANTO, EL MAPA SE MUESTRA SOBREIMPRESO CON TRANSPARENCIAS SOBRE LA PANTALLA. ESTA IDEA FUE INSPIRADA POR EL *STAR WARS: DARK FORCES*.

▪ *CASTIGO DIVINO*

DESPUÉS DEL ÉXITO DE *DIABLO*, UNA EXPANSIÓN SE VEÍA COMO UN NEGOCIO FÁCIL Y EL TRABAJO CAYÓ EN UNA SUBSIDIARIA, SYNERGISTIC SOFTWARE, SE ESTABLECIÓ UN SISTEMA DE APROBACIÓN Y VARIAS RESTRICCIONES, DE LAS CUALES LA MÁS NOTORIA ERA LA PROHIBICIÓN DE HACERLO MULTIPLAYER, PARA NO ROMPER EL BALANCE DEL JUEGO. ASÍ Y TODO, LOS DE SYNERGISTIC METIERON CONTENIDO OCULTO Y CODEARON UN MULTIPLAYER EN LAN COMO EASTER EGG, QUE NO TARDÓ EN FILTRARSE ENTRE LOS FANS. LAS DOS BLIZZARDS QUEDARON RECALIENTES CON ESTO Y, AUNQUE A *DIABLO: HELLFIRE* LE FUE BIEN EN VENTAS, SYNERGISTIC NO TARDÓ EN DISOLVERSE. ¿VENDETTA?

UNA HISTORIA

PARTE III

Mientras publicábamos la primera parte de esta investigación, fallecía Pedro Corral, fundador de Century XXI, un BBS pilar dentro de la incipiente teleinformática nacional.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

.EL SOFTWARE
El GBBS era un software muy popular para correr BBS.

Esta historia del inicio de los BBS argentinos, que arrancamos en febrero, ya se acerca al fin de su primera época, porque los turbulentos años 80 fueron el semillero de las primeras comunidades telemáticas que luego estallarían a principios de los 90. Comenzamos hablando sobre Quick Info 80! y Delphi y seguimos ahora con Century XXI, uno de los BBS más icónicos de la época.

Pedro Corral, al igual que su colega Manuel Moguilevski, se había formado como radioaficionado en los años 70, en un momento crucial para una profesión amateur que tenía sus orígenes a fines de la primera década del 1900. Tras más de 70 años, hobbistas, entusiastas, técnicos, investigadores y autodidactas varios del mundo entero habían producido una red global, un servicio de comunicación amateur que buscaba la constante autoinstrucción, investigación y cacharreo comunitario. Clubes y licencias de radioafición eran (y son) otorgadas por los distintos Estados para que estos hackers hagan de la suya en un mundo de ondas de radios, equipos de recepción y antenas al por mayor.

Durante los años 70, época en que Pedro comenzaba a formarse en esta profesión que lo acompañaría toda su vida, la radioafición se vio atravesada directamente por la irrupción de la computación personal. Se conectaron por un punto en común: la electrónica. "Mi viejo compraba muchas revistas americanas sobre radioafición y electrónica. Los sábados recorría los puestos de diarios buscándolas, porque ahí estaba la información sobre nuevos equipos y artículos de investigación. Así fue que la computación personal entró en su vida, ya que las revistas de radioaficionados comenzaron a hablar de esto", nos cuenta Pablo Corral, hijo de Pedro, que actualmente reside en España.

Y apareciste tú

Pedro se ganaba la vida arreglando televisores, fundamentalmente, haciendo las famosas conversiones de NTSC a PAL, las normas de transmisión de señales televisivas analógicas. En nuestro país, la norma era PAL y todos los aparatos que se importaban de los Estados Unidos debían ser reconvertidos para poder sintonizarse correctamente. "Muchos radioaficionados hacían lo mismo, ya que eran hobbistas o técnicos electrónicos, como Manuel Moguilevsky. En esas reuniones del Radioclub Ciudad de Buenos Aires, mi viejo escuchó sobre las computadoras de Texas Instruments y pudo hacerse con una". Era el año 82, todavía no había salido *War Games* y Pedro traía a su hogar una TI-99-4A.

Pero Pedro no se iba a traer cualquier TI de morondanga, no señor. Adquirió un modelo completo que venía con todo: monitor, disquetera y el gigantesco Peripherical Expansion Box, un cacho de gabinete de chapa con otra disquetera, una fuente inmensa y varios slots para expandir la máquina. "Semejante armatoste le salió a mi viejo unos 2000 dólares y la construcción de una habitación nueva dentro del garaje de nuestra casa en el bajo Flores. Aquel nuevo cuarto pasó a llamarse "el cuarto de computación", lo cual era tan grandilocuente como novedoso: ¡nadie tiene una computadora en un cuarto propio!".

Nadie salvo, por supuesto, el protagonista de *War Games*, que poseía no solo una microcomputadora al lado de su cama, sino también una línea telefónica dedicada.

DELPHI ARGENTINA ESTABA HINCHADO LAS PELOTAS DE QUE LLAMARAN "HACKERS" A UNOS LADRONES DE CUENTAS DE USUARIO.

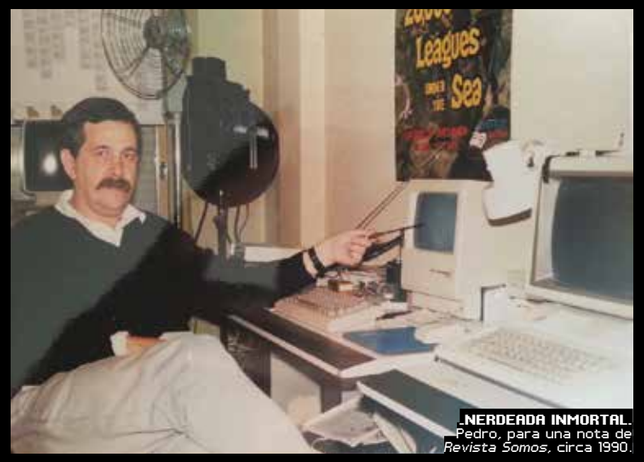
.PAGINAS AMARILLAS.
Listado de BBS de la época, fundamental para encontrarlas.

All your bases belong to us

Como figurita repetida en toda esta gran historia, *War Games* no solo impactó a los jóvenes, sino que también llamó la atención de los ya veteranos Pedro Corral y Manuel Moguilevsky. "Mi viejo ya estaba muy metido en el ▶▶▶

▪ *TORMENTA DE BYTES*

"CADA VEZ QUE MI VIEJO ESTABA AFUERA Y HABÍA TORMENTA ELÉCTRICA, NOS LLAMABA PARA QUE DESCONECTÁRAMOS URGENTEMENTE EL MÓDEM. ¿POR QUÉ? PORQUE SI CAÍA UN RAYO, LA ESTÁTICA PODÍA ENTRAR POR LA LÍNEA DE TELÉFONO, QUEMAR EL MÓDEM O, INCLUSO, LA COMPUTADORA. ¡COSA QUE NOS PASÓ UNA VEZ!".



NERDEADA INMORTAL. Pedro, para una nota de *Revista Somos*, circa 1990.

▪ *PAGARA PRATA*

"INTENTAMOS COBRAR UNA CUOTA, PERO ERA IMPOSIBLE. NO HABÍA NINGÚN MEDIO DE PAGO ELECTRÓNICO. EN EE. UU. SE ESTILABA PAGAR POR CORREO LA SUSCRIPCIÓN A LOS BBS, PORQUE ERA MÁS COMÚN ENVIAR DINERO DE ESA MANERA. PERO ACÁ ESE HÁBITO NO EXISTÍA. IGUAL LO INTENTAMOS Y OFRECÍAMOS DISTINTOS "NIVELES" DE USUARIOS, QUE PERMITÍAN ACCEDER A MÁS COSAS. PERO NO FUNCIONÓ: NADIE SE SUSCRIBÍA".

tema de las comunicaciones, y cuando entendió que podía usar la computadora para transmitir y recibir datos, comenzó otra fascinación que venía de la mano de su pasión por la tecnología. Compró un módem de 300 baudios para la TI y ahí empezó el deambular por el mundo de los BBS".

A mediados del año 83, Quick Info 80 ya andaba compartiendo software y mensajes en texto plano por las autopistas telefónicas de ENTEL, y tanto Pedro como su hijo comenzaron a viajar a través del maravilloso mundo de la telemática. Fue así que Pedro comprendió que aquellas primigenias comunidades que se estaban gestando en los BBS duplicaban cierta lógica de los clubes de radioaficionados, donde la gente se agrupaba a compartir conocimiento y socializar, aunada bajo gustos e intereses en común.

DELPHI ARGENTINA ESTABA HINCHADO LAS PELOTAS DE QUE LLAMARAN "HACKERS" A UNOS LADRONES DE CUENTAS DE USUARIO.

La mordidita... de la manzanita

Pedro estaba siempre en contacto con distribuidores o vendedores de hardware, que normalmente conocía en sus encuentros en el Radioclub Ciudad de Buenos Aires. Fue allí, a mediados del año 84, donde conoció a un vendedor de equipos de Apple, que le ofreció primero una Apple II Plus y luego una Apple IIe. "Primero tuvimos una disquetera, luego 2 y finalmente un disco de 20 Mb, con monitor fósforo ámbar y, obviamente, un módem Apple de... ¡1200 baudios!".

Con este tremebundo equipo, surgió la idea de montar un BBS propio. Pedro tenía muy en claro cómo llevar a cabo cualquier tipo de proyecto, ya que los radioclubes imponían esa metodología de trabajo y aprendizaje. En la evaluación, comprendió que necesitaría, primero, una línea telefónica más y, segundo, software. Esto último fue lo menos dificultoso ya que en aquel entonces una de las ventajas de Apple era su software bastante estandarizado, documentado y accesible.

"Para Apple, en términos de BBS, lo que se usaba era el GBBS. Nosotros comprábamos el software original, para tener los manuales y entender cómo se instalaba y se configuraba..., porque no se trataba de algo que ejecutabas y listo. Todo llevó un proceso de investigación, de documentar y de traducir..., era muy difícil traducir al español el software que estaba programado en un pseudolenguaje inentendible".

24 hours to go, I wanna be connected

Los BBS hogareños se caracterizaban por estar funcionales durante un par de horas al día, ya que dependían exclusivamente de la conexión con la línea telefónica, la cual no podía estar dedicada todo el día a una computadora. Los teléfonos escaseaban. Muy pocas familias tenían líneas telefónicas, y muchísimo menos más de una línea en la casa. Aún más escasos eran quienes, además, tenían una computadora. Pero Pedro sabía que el vecino de enfrente tenía, por razones azarosas de la vida, dos líneas de teléfono. "Mi viejo, ni lento ni perezoso, se puso en contacto con él y le ofreció una computadora Commodore, no recuerdo cuál, a cambio de la línea. El tipo aceptó, y la tarde de un sábado tiramos el cable de casa a casa".

A mediados de 1985, en el cuarto de computación de una casa en el bajo Flores, se ponía en funcionamiento Century XXI, un BBS con línea dedicada, lo cual le permitía estar disponible para recibir llamadas las 24 hs. del día, los 365 días del año. Más allá de experiencias comerciales como Quick Info 80!, no había BBS hogareño y gratuito que tuviese esa disponibilidad.

¡Qué bonita vecindad!

Que hubiera un BBS gratuito las 24 hs. del día significó que, para poder conectarte a Century, debías esperar, ya que siempre había alguien en la cola intentando entrar. Por supuesto que los horarios más calientes eran durante la noche, ya que quien llamaba era el que pagaba y en horarios nocturnos la tarifa siempre era más económica. "Rápidamente Century comenzó a tener una gran cantidad de usuarios. Con mi viejo hacíamos el recuento de cuántos entraban por día y festejábamos cada vez que había un nuevo récord de ingreso, ¡llegaban a entrar más de 50 personas por día!".

Century se caracterizó por marcar a toda una época de entusiastas de la informática y las comunicaciones. Claudio Regis fue uno de ellos, junto con otros tantos que pululaban por allí. "En Century nos conocimos un montón de personas que luego terminaríamos dentro del rubro IT o seguridad informática. Fue un semillero de hackers, piratas y entusiastas. Todos éramos pibes de no más de 20 años, que nos uníamos a través de la Apple IIe que Pedro había puesto. Había una gran diferencia de edad, Pedro nos llevaba 25 años, él era de otra generación, pero nos permitió conocernos a todos".

Pero ¿cómo se conocían en esa anticuada computadora, desde donde solo una persona podía llamar? A través del texto plano y los foros que ofrecía el software GBBS, además del sistema de correo electrónico interno. "Century XXI había logrado generar un espacio de pertenencia. Hacíamos reuniones de usuarios en lugares públicos y la gente venía con sus nicks pegados; a muchos les costaba creer que mi viejo fuera una persona de más de 40 años y no un pibe con granos como los demás".

Bienvenidos los 90, adiós Century

Century XXI siguió funcionando hasta mediados del año 93, llegando a tener unos 1700 usuarios y una comunidad muy activa, organizada en foros temáticos con sus propias reglas, códigos de conducta, manifiestos y espacios para compartir archivos. La vieja Apple IIe supo batallar por más de una década, surfeando a través de las líneas de ENTEL para luego adentrarse en el primer mundo menemista. Mientras la tecnología avanzaba, Pedro no se quedaba atrás y seguía de cerca las últimas noticias relacionadas a las telecomunicaciones, su gran amor. "En los 90 mi viejo empezó con el packet radio, era un protocolo de radio que te permitía recibir datos y enviar datos de BBS, pero desde una antena".

Los años fueron pasando y Pedro se fue alejando de los BBS, hasta que Century se apagó. Pero él no se quedaba quieto. Seguía siempre investigando sobre nuevas aplicaciones en torno a la radio y la transmisión de datos a través de ondas. Pedro fue varias veces al programa *Dominio digital*, de Claudio Regis, a mostrar varias de estas nuevas innovaciones. Es en uno de esos programas donde pueden verlo frente a la máquina impoluta.

Los años siguieron pasando y una de las últimas andanzas de Pedro llevó las cosas a otro nivel. "Se metió en el tema de imágenes satelitales. Para esto, le pidió a un herrero del barrio que le armara una antena parabólica de 3 metros de diámetro que puso arriba del techo del cuarto de computación. Con ese equipo, no solo tomábamos señales piratas de televisión de Estados Unidos o Europa, sino que también descargábamos imágenes satelitales. A mí eso no me parecía interesante, pero a él lo fascinaba. Llegó a instalar estos equipos en la Facultad de Exactas de la UBA, para que los estudiantes de meteorología pudieran acceder a esas imágenes".

LAS REVISTAS. *K64* entrevistó a Pedro en el #34. ARRIBA. Una tapa icónica que seguro Pedro tuvo en sus manos.

Pedro eterno en el ciberespacio

El pasado 13 de enero, Pedro Corral abandonaba este mundo. A su paso dejó un reguero de amigos y amigas que supieron conocerse gracias a Century XXI. Muchos de ellos luego se formaron como hackers y especialistas del rubro IT. Desde aquí, nuestro humilde homenaje y cariño para uno de los padres de la teleinformática nacional.

NUESTRO HOMBRE EN LA HABANA

***Spy vs. Spy* es un videojuego de espionaje, pionero dentro de los split-screen, que revolucionó nuestras retinas. Las intrigas que rodean su creación parecen salidas de su pantalla.**

POR FELIPE REAL

La historia de este videojuego producido en 1984 por First Star Software tiene una precuela en la Cuba del dictador Fulgencio Batista. A finales de los años 50, la isla era un enorme casino donde los estadounidenses perdían hasta sus pantalones, los Al Capone bailaban al ritmo de la ruleta y los espías hacían póker de daikiris sin sospechar que pronto un grupo de guerrilleros bajaría de Sierra Maestra. Mientras tanto, Antonio Prohías dibujaba tiras cómicas para el diario *El mundo*. Su creación más famosa: *El Hombre Siniestro*, un tipejo de facciones punzantes, ojos saltones y sombrero grotesco que en sus viñetas verdugueaba a personajes débiles, crédulos e ingenuos. Era una alusión a los matones del régimen y a cierto clima de época que pegaba tan fuerte como el sol tropical.

Y en eso llegó Fidel

Cuando en 1959 triunfaba la revolución cubana, Prohías se convirtió en el caricaturista favorito del nuevo gobierno por su espíritu antibatisteano. Pero es sabido que el humor a favor del poder no causa gracia y que al poder no suelen gustarle los chistes; mucho menos aquellos que esconden críticas. En pocos meses, los mismos burócratas que lo habían aplaudido pasaron a vigilarlo con celo. Al mismo Fidel Castro se le atribuye una frase que, por su rima, sonaría por toda la isla: "*Prohías, Prohías, tu eres espía de la CIA*". Para no terminar como los personajes de sus viñetas, huyó rumbo a Nueva York con una ayudita de sus amigos de (oh, casualidad) la embajada de Estados Unidos.

El bueno de Antonio debía empezar de cero. Pese a no hablar inglés, se presentó en la redacción de *Mad*, una revista que, con humor satírico y brillantes ilustraciones, marcaría la cultura pop. En sus primeras colaboraciones, Prohías comprendió que los chistes de *El Hombre Siniestro* no caían bien en la sociedad estadounidense: la corrección política les impedía reírse de alguien que ejercía la violencia sin sentido. Entonces, decidió enmarcar su tira en la Guerra Fría, que ya helaba el corazón de los norteamericanos. Unas gafas oscuras y un sobretodo negro fueron suficientes para que su matón se convirtiera en un agente secreto. Enfrente, le paró a otro espía –tan desquiciado como él– que solo se diferenciaba por vestir de blanco. Así nació *Spy vs. Spy* con sus dos personajes que eran una especie de Tom y Jerry equilibrados por el yin y el yang con algo de James Bond. Ambos estaban unidos por el amor a las armas y enfrentados por el deseo de destruir al otro. De esta forma, el público aceptó el humor violento de sus viñetas, que capturaban la esencia de una época deslizando solapadas críticas a la concepción bipolar del mundo. En una ocasión le preguntaron a Prohías qué opinaba de sus espías y, filoso, respondió: "Sus payasadas son casi tan graciosas como las de la CIA". En el mismo tono, solía decir que se había vengado de Fidel convirtiendo sus dolores en dólares.

_ENEMIGOS ÍNTIMOS. El espía negro y el espía blanco, unidos por el deseo de destruir al otro.

El juego de la grieta

Prohías realizó la tira desde 1961 hasta 1987. Cuando enfermó, pasó a manos de varios guionistas y dibujantes hasta 1997. En ese tiempo, *Spy vs. Spy* evolucionó a varios productos derivados: libros, dibujos animados y, por supuesto, el videojuego de 1984, que es lo que aquí nos convoca. La encargada de desarrollarlo fue First Star Software, una empresa creada, entre otros, por Fernando Herrera, un joven latino que ganó un premio de 25 mil dólares entregado por Atari; pero esa es otra historia. En su momento, *Spy vs. Spy* se lanzó para Atari 8-bit, Commodore 64, SEGA Mega Drive, Sony PS2 y Spectrum, aportando una experiencia innovadora con su pantalla dividida. El juego consiste en recorrer diferentes embajadas con la misión de encontrar objetos (armas, bombas, valijas) y eliminar a su archienemigo. Lo innovador era que cada jugador guiaba a su espía por su correspondiente media pantalla. En ocasiones, al abrir la puerta de una sala, ambos se cruzaban y debían enfrentarse con las patadas, piñas y maldades habituales del cómic.

Por aquellas intrigas de los lanzamientos internacionales, a nuestro país llegó de forma casi clandestina. Ahora que el delito ya prescribió, puedo confesar que recibí una copia en casete en un oscuro local de Lomas de Zamora. Y que, como en una película de espionaje, se autodestruyó después de la primera partida. Todavía conservo en mi cuerpo las sensaciones de aquel debut y despedida: sentí fiebre con la doble pantalla, vértigo al pispear de reojo a mi rival y frío soviético con su gráfica de 8 bits.

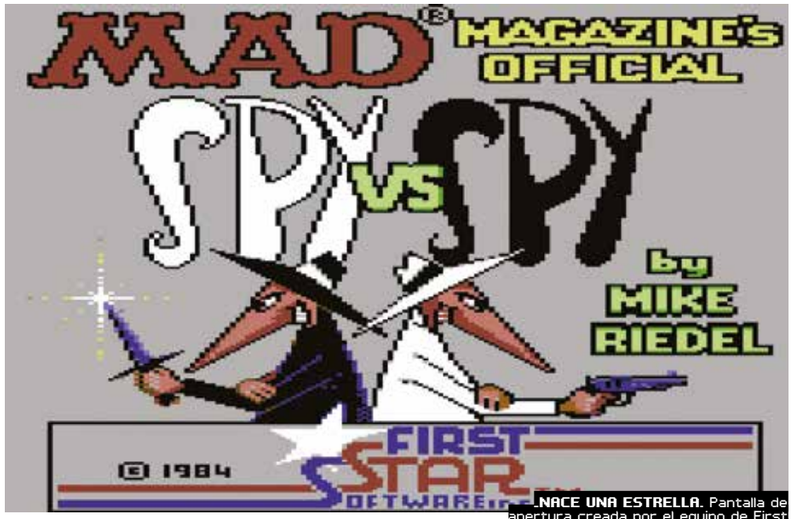
SUS PERSONAJES ERAN UNA ESPECIE DE TOM Y JERRY CON ALGO DE JAMES BOND.

Hasta la victoria

En 2012, la empresa canadiense Robots and Pencils presentó una versión del clásico de los años 80 para iOS. Si bien las gráficas se adaptaron a los estándares de calidad de nuestros días, el sistema de juego es el mismo: registrar las embajadas, encontrar diversos objetos y eliminar al otro espía. Cuando alguno cae en las trampas del otro, maldice con las onomatopeyas habituales de los cómics. La modalidad split-screen le sigue aportando adrenalina: debemos espiar al rival para descubrir su táctica, pero sin descuidar nuestros asuntos. Las peleas no son su fuerte, pero aportan un toque humorístico. La clave está –siguiendo la lógica de la Guerra Fría– en tejer estrategias cada vez más sucias. Sin embargo, hay algo que se perdió: aunque permite usarla con estética retro, las imágenes de hoy no transmiten el misterio de Berlín Oriental.

El destino quiso que los 100 años del nacimiento de Antonio Prohías se cumplieran con una Cuba transformada en un barril de ron a punto de estallar, donde los espías de ambos colores recalientan sus guerras frías y los conspiradores nadan como tiburones hambrientos. Por eso, es buen momento para alzar el joystick con el brazo izquierdo y homenajear el juego que revolucionó nuestras retinas con un "hasta la victoria, siempre".

_EL HOMBRE SINIESTRO. La tira de humor violento funcionaba en Cuba, pero no en Estados Unidos.



_NACE UNA ESTRELLA. Pantalla de apertura creada por el equipo de First Star. Comenzaban las intrigas.

_PANTALLA DIVIDIDA. Un jugador usaba el visor de arriba con el espía blanco; el otro, el de abajo con el negro. Uno no saldría vivo de ahí.

HYPERTAPPING

Si pensabas que el tapping de los guitarristas era algo especial, esperá a conocer esto.

POR GBOT

El *Tetris* de NES es la versión del *Tetris* más común en competencias en todo el mundo. A primera vista, no encontramos mucha diferencia con otras versiones del videojuego..., hasta que avanzamos por los niveles y nos damos cuenta de que la velocidad de caída de las fichas no para de aumentar. Llega un punto en que no podemos ni terminar de acomodar las piezas antes de que toquen el fondo y queden fijas. ¿Cómo se puede seguirle el ritmo al juego cuando se pone tan rápido? Hoy les presentamos el *hypertapping*.

Para entender qué es esto, tenemos que entender qué es la "tasa de repetición automática". Esto que suena tan complejo no es más que lo que tarda el juego en registrar el movimiento de una pieza para la derecha o izquierda cuando mantenemos apretado el direccional. En el Tetris de NES, la tasa de repetición automática es de 6 *frames* (fotogramas) por segundo. Esto significa que si mantenemos apretado el direccional, la pieza va a tardar 6 *frames* en registrar el movimiento, lo cual es muy práctico en especial en los primeros niveles, donde la velocidad de caída de las piezas es bastante baja: en el nivel 00, una pieza tarda 48 *frames* en bajar un casillero, y en el nivel 4, 28. El problema aparece cuando llegamos al nivel 9, donde las piezas tardan 6 *frames* en bajar un casillero. Eso quiere decir que si mantenemos apretado el direccional hacia alguno de los lados, la pieza va a tardar lo mismo en moverse para los costados que para ir bajando. Del nivel 9 en adelante se pone peor: en el 16, las piezas tardan 3 *frames* para bajar un casillero. En la velocidad máxima (del nivel 29 en adelante), las piezas nada más tardan 1 *frame* en bajar un casillero. Como se imaginarán (o como ya deben saber quienes lo jugaron), jugar a esa velocidad manteniendo el direccional es imposible. Soltar el direccional y volver a apretarlo varias veces es la solución lógica, pero llega un punto en el que ni así podemos mantener el ritmo. La clave está en el *hypertapping*, una técnica que nos permite apretar varias veces el direccional. Muchas de estas técnicas requieren no solo de práctica, sino de "*grips*" o formas de agarrar el control en posiciones poco naturales para que sea más fácil apretar los botones rápido.

EN LA VELOCIDAD MÁXIMA, LAS PIEZAS CAEN A UNA VELOCIDAD DE 1 FRAME POR SEGUNDO.

Jugadores como Marq agarran el control de forma oblicua, para poder usar el direccional con su mano más hábil. Otros *grips* suenan ridículos pero no dejan de ser efectivos. Por ejemplo, el jugador Adrien Wu usó durante un tiempo una técnica en la que dejaba quieto el pulgar sobre el direccional para moverlo rápido con su otra mano. Tegamech usaba un *grip* en el que sostenía el control contra su talón para que el movimiento del control hiciera que apretar de forma repetida los direccionales fuera más fácil. Sin embargo, el cambio más fuerte en el paradigma se dio hace pocos meses, cuando el jugador Cheez reveló el "Cheez grip", una forma de agarrar el control que le permite mantener quieta la mano del direccional mientras golpea rítmicamente con los dedos de su otra mano la parte de abajo del control, una técnica que está revolucionando el mundo del Tetris competitivo en estos momentos.

Como ven, acá todo se vale. Les invitamos a buscar sus propios *grips* y compartirlos con el mundo. ¿Quién les dice que no descubren la técnica definitiva del mundo del *hypertapping*?